

ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP® system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP® systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP® systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP®Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP® system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP® system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP® system Instruction Manual.

MICROPHONE

This title supports the use of the microphone. Please refer to the microphone's/ PSP™ system's user manual for further instructions.

LANGUAGE

This title supports English, French, Italian, German and Spanish languages. It is advised you select your preferred language from the system settings before commencing the game.

CONTENTS

- 03 STARTING UP
- 04 BEATERATOR FEATURES
- 06 LIVE PLAY
- 07 STUDIO SESSION
- 08 SONG CRAFTER
- 10 AUDIO LOOP CRAFTER
- 12 MELODY CRAFTER
- 13 EFFECTS
- 14 SOUND RECORDER
- 14 VOCAL RECORDER
- 14 SYNTH EDITOR
- 15 SOUND EDITOR
- 16 THE TOOLS
- 17 SOCIAL CLUB



GETTING STARTED

PSP® (PlayStation® Portable) configuration
Control Setup 1 (Control Setup 2 is also available)



INTRODUCTION

With Beaterator, anyone can make professional sounding music and exciting live performances. The basic building block of Beaterator is the loop. A loop is a short clip of music — like a melody, a drum pattern or a bass line — that is usually played over and over again. The features in Beaterator allow you to use the included loops or loops you have created to easily make your own quality music.

This is the quick guide to get you started creating music on Beaterator. Visit www.rockstargames.com/beaterator for the full manual which provides a detailed explanation of all the Beaterator tools.

BEATERATOR FEATURES

- **MASSIVE LIBRARY OF LOOPS AND SOUNDS**

Over 1300 Timbaland loops and sounds, and over 1700 from Rockstar Games

- **LIVE PLAY**

Perform songs in a totally live environment

- **SONG CRAFTER AND STUDIO SESSION**

Quickly and simply create entire songs

- **VOCAL RECORDER**

Add vocal accompaniment to your songs, recorded in real-time while your song plays

- **EFFECTS EDITOR**

Add studio-quality effects to your songs such as reverb, chorus, delay and many others

- **VISUALIZER**

Listen to your songs alongside cool visuals that react to your music

- **SOUND RECORDER AND SOUND EDITOR**

Record and edit your own sounds using your PSP™ system. You can even edit sounds taken from your PC

- **DRUM CRAFTER**

Use Beaterator to make your own killer beats. Use built-in Drumkits or create your own custom kits

- **DRUM PAD MODE**

Turn your PSP™ system into a set of Drum Pads and mash out beats live

- **MELODY CRAFTER**

Create your own bass lines and melodies. Use any sound that you like, or you can even use Beaterator's built-in Analogue Synthesizer Emulator

- **CHORD PAD MODE**

Make stirring harmonies even if you have no knowledge of music. Just like a Drum Pad, but for chords

- **AUDIO LOOP CRAFTER**

Turn your sampled sounds into Loops. Grab sections from your favourite songs and remix them

- **SONG EXPORT**

Export your songs to PC or MAC as a WAV file or directly upload your music to the Rockstar Social Club while on the go

- **MIDI IMPORT AND EXPORT**

Import MIDI files from your Memory Stick Duo™ into songs, or export your songs and loops as MIDI files

LIVE PLAY

Live Play allows you to perform songs in a live environment, mixing loops from your own songs or one of the song templates included in Beaterator.

Play/Stop loop from currently selected track	⏮ ⏪ ⏩ ⏭
Change currently selected track	⬅ ⬆ ⬇ ⬅
Scroll screen	⬅ ➡
Enter Live Play menu	[R]
Enter 'Replace Loop' menu	[L]
Stop all tracks playing	START button

RECORDING & PLAYBACK

You can record your performance into the Beaterator Studio, and play that recording back at any time in the Live Play Menu.

CHANGING THE LIVE PLAY LOOPS

You can change which loops are assigned to any button on any track by entering the Replace Loop menu. This menu gives you access to all of the Timbaland, Drum, Melody and Audio loops.



TIMBALAND TIP: Assign various parts of your song on the same button. Then simply press one button on the master track to drop straight into the break.

STUDIO SESSION

The Studio Session screen allows you to improvise with loops, starting and stopping loops playing in real time.

Perform menu action on loop from currently selected track



Scroll menu



Change currently selected track



Enter Studio Session menu



Switch between Studio Session grid, and knobs and buttons



Enter Song Crafter

SELECT button

PLAY

This cues the loop to start playing at the start of the next play interval.

EDIT

This option will open the appropriate Loop Crafter screen, allowing you to make changes to the loop.

REMOVE

Clears the loop from this button assignment on this track.

THE MASTER TRACK

The master track — labelled "M" and to the right of all the other tracks — is slightly different. Pressing an action button on the master track will cue every loop assigned to that action button on every track simultaneously.

RETURNING TO LIVE PLAY

You can take your Studio Session songs straight into Live Play by selecting the Switch to Live Play option in the Quick column of the Studio Session menu. The assignment of loops to tracks is kept the same in both.

SONG CRAFTER

Work with the arrangement of loops along a timeline in the song using the Song Crafter screen.

Enter Loops menu	
Place loop	
Delete loop	
Move cursor around the grid	
Enter Song Crafter menu	
Copy/Paste	
Fast Forward/Rewind song	Analog stick 
Switch between Song Crafter grid, and knobs and buttons	Analog stick 
Play/Stop song	START button
Enter Studio Session	SELECT button

CUT, COPY, PASTE

You can use Copy/Paste mode to create repeating sections of your song, or move parts around easily.

REPEATING REGION

You can focus on one particular section of your song by setting up a repeating region. Enter the Song Crafter menu, and find the Create Repeating Region option under the Quick column.

ADDING EFFECTS OR VOCALS TO A TRACK

To add some audio effects to a track, make sure the cursor is on the track you wish to work on and select Effects from the Song Tools column of the menu. This will take you to the Effects screen (see page 13).

Using the built-in or a connected microphone, you can also record your own vocals into the current track by selecting the Vocal Recorder option from the Song Tools column of the menu (see page 14).

LOADING, SAVING & IMPORT/EXPORTING SONGS

Load or save songs by choosing the Load Song or Save Song options from the Song File column of the menu. You can start a new song from scratch by choosing the New Empty Song option, or start with a pre-made song template by choosing the Quick Song option.

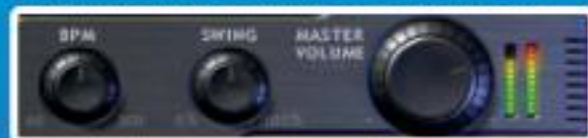
When importing WAV files, they need to be uncompressed, mono or stereo, 16-bit at either 22.05 or 44.1kHz. You can also export your song to your Memory Stick Duo™ as a WAV or as a basic MIDI file by picking one of the choices in the Import/Export option of the Song File column of the menu.

THE TRACK COMMON CONTROLS



These are beneath the screen area, on the left-hand side. Alter the per-track settings for volume, mute, solo and pan using these controls. There is also a VU meter showing you the volume of the currently highlighted Track if you are in the Studio Session or Song Crafter screens, or of the loop you are editing if you are in the Drum, Melody or Audio Loop Crafter screens.

THE MASTER COMMON CONTROLS



These are beneath the screen area, on the right-hand side.

AUDIO LOOP CRAFTER

The Audio Loop Crafter allows you to 'stretch' a single sound across a loop. This stretching changes the speed of sample playback independently from the pitch so it will always match the song tempo.

Open Sound Editor	
Choose selector	
Change selection	Hold  & 
Switch between waveform & selectors	
Move waveform	
Back	
Enter menu	
Fast Forward/Rewind Loop	Analog stick 
Switch between Audio Loop Crafter grid, and knobs and buttons	Analog stick 
Play/Stop loop	START button

THE LOOP SLICER

The Loop Slicer can be used to convert your audio loop into one or more drum loops. When you select it from the Audio Loop Tools column of the menu, Beaterator will turn each bar of your audio loop into a drum loop, and will slice up the sound for each bar into eight pieces.

CHANGING THE SOUND IN THE LOOP

You can load a new sound into the loop by selecting the Load Sound option from the Audio Loop Tools column of the menu. The Sound Editor option in the same column will take you to the Sound Editor screen where you can modify the sound used by this loop.

DRUM CRAFTER

Drum loops are created on a series of drum tracks, just like a song is made up of song tracks. Each track is dedicated to a single sound, and a screen covers a single bar, split into 16 individual steps, and the end of the loop wraps right around to the beginning.

Move cursor	
Place trigger	
Delete trigger	
Back	
Change sound	
Copy/Paste	
Change individual trigger volume	Hold  &  
Enter menu	
Fast Forward/Rewind loop	Analog stick  
Switch between Drum Crafter grid, and knobs and buttons	Analog stick  
Play/Stop loop	START button

DRUM PAD MODE

Pressing the SELECT button will cycle the controls between the Loop Edit mode, Drum Pad (Rehearse) and Drum Pad (Record) Modes. In the Drum Pad Modes, the action and directional buttons are turned into a set of virtual drum pads.

MELODY CRAFTER

Each row in the Melody Crafter will play the loaded sound at a different note, as shown by the keyboard on the left hand side.

Move cursor	← ↑ → ↓
Place trigger	⊗
Delete trigger	⊕
Back	⊙
Change sound	Ⓐ
Copy/Paste	Ⓘ
Change individual trigger length and rise/fall	Hold ⊗ & ← ↑ → ↓
Change individual trigger volume	Hold ⊗ & ↑ ↓
Enter menu	Ⓡ
Fast Forward/Rewind loop	Analog stick ⇐ ⇨
Switch between Melody Crafter grid, and knobs and buttons	Analog stick ↑ ↓
Play/Stop loop	START button

CHORD PAD MODE

Pressing the SELECT button will cycle the controls between the Loop Edit, Chord Pad Rehearse mode and Chord Pad Record modes. Both Chord Pad modes allow you to add several triggers on different notes at once. Each set of different notes is called a chord. Which chords are used in Chord Pad mode can be set in the Chord Picker screen. This can be found by choosing the Chord Picker under the Chord Pad Mode option in the Quick submenu of the menu.

EFFECTS

Each track in a song can have up to two custom effects applied to it in addition to a global reverb. There are ten different types of effects, which are selected and controlled from within the Effects screen. You get to the Effects screen using the Song Crafter menu (Song Tools > Effects).

Select what you are going to affect using the top selector, and what you are going to affect it with using the bottom selector.

Change between selector

Change value of selector

Change value of parameter

Edit Keys on/off

Delete key

Back

Enter menu

Play/Stop song



Hold & for

Hold & Analog stick for



START button



Timbaland Tip: Add a filter effect to a channel and keyframe its frequency from fully open to fully closed and back again for a deep breakdown effect. Go to www.rockstargames.com/beaterator to see the full manual with a full explanation of Keyframing.

SOUND RECORDER

Using the Sound Recorder and a microphone you can record new sounds to use in your song.

VOCAL RECORDER

Using the Vocal Recorder and a microphone you can record new sounds to use in your song. Unlike the Sound Recorder, the Vocal Recorder is designed for the recording of vocals or other sounds alongside the rest of the song. Whenever Beaterator detects a sound, it will automatically record the sound into a new audio loop, and place that loop straight into the song.

Record	
Back	
Enter menu	
Change Gain	Hold  & Analog stick 

SYNTH EDITOR

Beaterator has a built-in synthesizer that can play melody loops, rather than using a sampled sound. You can use the Synth Editor screen to change the kind of sounds this synth will produce.

Navigate around knobs	
Change value of knobs	Hold  & Analog stick 
Reset to default	
Back	
Enter menu	
Play/Stop loop	START button

Timbaland Tip: Use mono sounds wherever you can, as they use half as much memory as stereo sounds.

SOUND EDITOR

The Sound Editor can be used to alter any sampled sound in Beaterator and make it sound completely different. You can enter the Sound Editor from any of the Loop Crafter screens by using the menu and choosing the Sound Editor option.

Position Start/End of region	
Select tool	
Swap between Start/End	
Apply Tool	
Select the whole region	
Copy/Paste	
Back	
Enter menu	
Play selected region	START button

MONO & STEREO SOUNDS

Beaterator can work with mono or stereo sampled sounds. You can convert a stereo sound to mono by opening the menu with the  button and selecting Make Mono from the Quick column.

REVERTING SOUNDS

If you don't like what you have done to a sound, you can always restore it back to how it was when you went into the screen by opening the menu with the  button, and selecting the Quick column and the Revert Edits to Sound option.

THE TOOLS

The effects of each tool in the carousel menu are listed briefly below. Look in the internal reference guide for more detailed explanations.

TRIM – This cuts the start and the end off the sampled sound, leaving just the selected region.

REMOVE – Cuts the selected region out of the sampled sound.

NORMALIZE – Makes the selected region as loud as possible before causing distortion.

INCREASE VOLUME – Increases the volume in the selected region.

DECREASE VOLUME – Decreases the volume in the selected region.

FADE IN – Makes the sampled sound fade in from silence at the start of the selected region to full volume at the end.

FADE OUT – The opposite of "Fade in"– makes the sampled sound fade out from full volume to silence.

SILENCE – Silences the selected region.

INSERT SILENCE – Inserts an amount of silence into the sampled sound.

SET SUSTAIN – Marks the current region as a looping sustain region.

CLEAR SUSTAIN – Removes the Sustain region.

PITCH SHIFT – Alters the pitch of the selected region, making it play back faster or slower.

TIME STRETCH – Stretches or squashes the length of the sound without affecting its pitch.

REVERSE – Makes the selected region play backwards.

ROCKSTAR
GAMES



The Beaterator section on the Rockstar Games Social Club is a portal for all you Beaterator creators to participate in exciting contests and find out more information about Beaterator and our Rockstar family.

To join, visit www.rockstargames.com/socialclub

The Social Club also allows you to share your creations with your peers. This can be done directly from the PSP™ using wireless access.

Directly from Beaterator:

- Pick the song you want to upload
- Go to the Miscellaneous column in the menu
- Pick Upload Song to My Music Playlist
(Beaterator will ask you to save it.)
- Choose a wireless connection
- You will be taken to a screen that asks for your Social Club username and password
- Enter your details
- Read the EULA and accept
- Your song is then uploaded!

Check out the Social Club daily to extend your Beaterator experience. Track your music and see what your fellow musicians are creating and uploading.

Note: Sampled sounds can not be uploaded to the Social Club.

FRANÇAIS

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les données et la progression de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de votre système PSP®. Les données sauvegardées peuvent être chargées depuis le même Memory Stick Duo™ ou n'importe quel autre Memory Stick Duo™ contenant des données précédemment sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP®, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP® ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP®. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP®.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP® à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP®.

MICROPHONE

Ce jeu est compatible avec le microphone. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter au mode d'emploi du microphone ou du système PSP™.

LANGUE

Ce jeu peut être utilisé dans les langues suivantes : anglais, français, italien, allemand et espagnol. Avant de commencer le jeu, veuillez choisir la langue de votre choix à partir des paramètres système.

SOMMAIRE

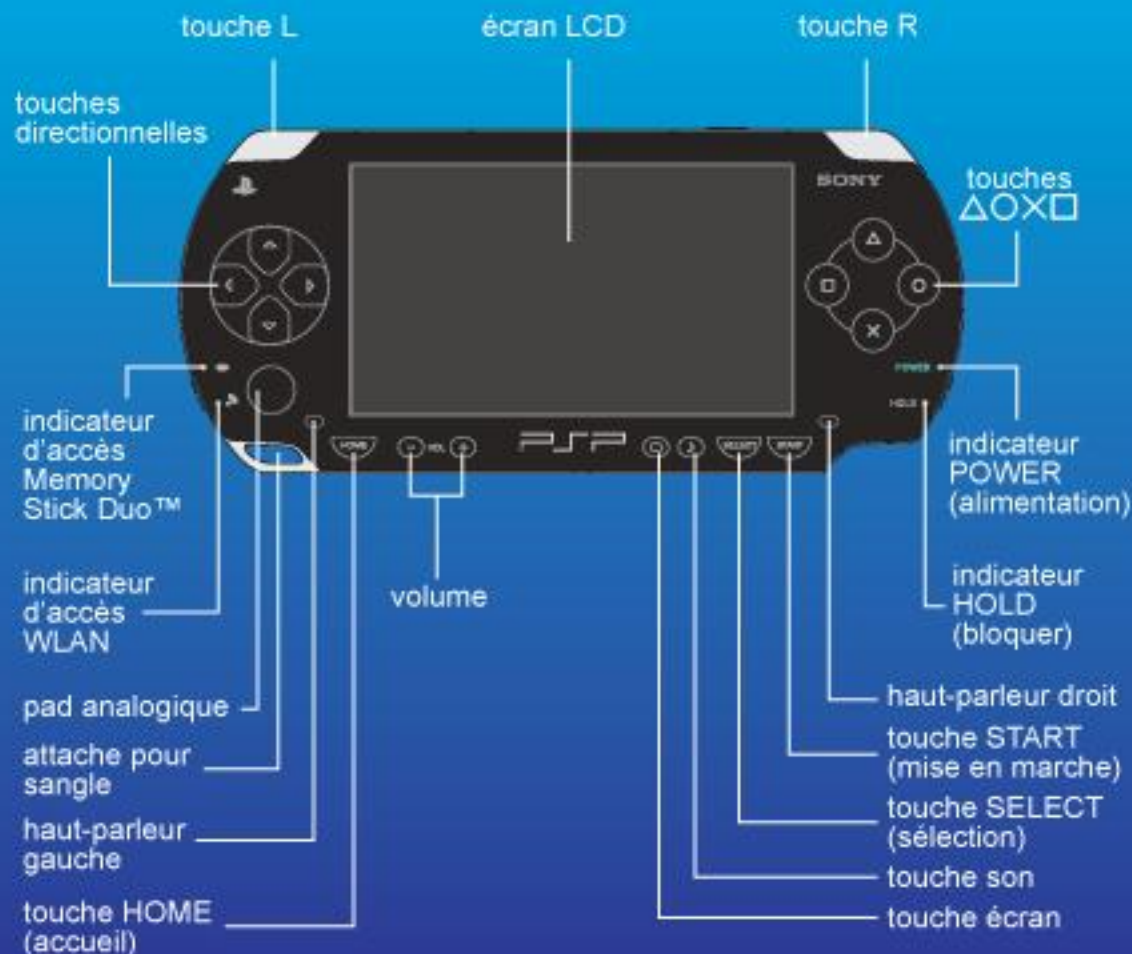
- 03 DÉMARRAGE
- 04 FONCTIONS DE BEATERATOR
- 06 MODE MIX
- 07 SEANCE STUDIO
- 08 ATELIER DE MORCEAUX
- 10 ATELIER DE BOUCLES AUDIO
- 12 ATELIER DE RYTHMES
- 13 EFFETS
- 14 ENREGISTREUR DE SONS
- 14 ENREGISTREUR VOCAL
- 14 EDITEUR DE SYNTHÉ
- 15 EDITEUR DE SONS
- 16 FONCTIONS
- 17 SOCIAL CLUB



DÉMARRAGE

Configuration pour le système de loisir interactif PlayStation® Portable (PSP®)

Commandes 1 (les Commandes 2 sont également disponibles)



INTRODUCTION

Grâce à Beaterator, tout le monde peut créer des morceaux de qualité professionnelle et enregistrer des séances Live passionnantes.

L'élément de base dans Beaterator est la "boucle". Une boucle est une courte séquence musicale (mélodie, rythme de batterie ou ligne de basse, par exemple) qui est généralement répétée plusieurs fois. Les fonctions de Beaterator vous permettent d'utiliser les boucles fournies avec le programme ou celles que vous avez créées pour composer facilement des morceaux de qualité.

Ce guide vous aidera à démarrer rapidement et à créer facilement votre musique avec Beaterator. Visitez le site

www.rockstargames.com/beaterator pour consulter le manuel complet, qui contient une explication détaillée de tous les outils de Beaterator.

FONCTIONS DE BEATERATOR

- **UNE VASTE BIBLIOTHEQUE DE BOUCLES ET DE SONS**

Plus de 1 300 boucles et sons de Timbaland et plus de 1 700 boucles et sons de Rockstar Games.

- **MODE MIX**

Mixez librement vos morceaux en direct.

- **ATELIER DE MORCEAUX ET SEANCE STUDIO**

Composez rapidement et facilement des morceaux complets.

- **ENREGISTREUR VOCAL**

Ajoutez un accompagnement vocal à votre création, enregistré en temps réel pendant la lecture du morceau.

- **EDITEUR D'EFFETS**

Ajoutez des effets de qualité studio à vos morceaux : réverb, chorus, écho et bien plus encore !

- **VISUALISATION**

Profitez de vos morceaux avec des visualisations qui réagissent à votre musique.

- **ENREGISTREUR ET EDITEUR DE SONS**

Enregistrez et éditez vos propres sons sur votre système PSP™. Vous pouvez même éditer des sons provenant de votre PC.

- **ATELIER DE RYTHMES**

Créez des rythmes d'enfer avec Beaterator ! Utilisez les kits de batterie fournis ou créez vos propres kits personnalisés.

- **MODE PAD BATTERIE**

Transformez votre PSP™ en batterie virtuelle et enregistrez vos propres rythmes en direct.

- **ATELIER DE MELODIES**

Créez vos propres lignes de basse et vos mélodies en utilisant n'importe quel son. Vous pouvez aussi utiliser l'émulateur de synthétiseur analogique inclus dans Beaterator.

- **MODE ACCORDS**

Composez de superbes harmonies sans avoir besoin de connaître le solfège. Ce mode est identique au Pad batterie, mais permet de créer des accords.

- **ATELIER DE BOUCLES AUDIO**

Transformez vos échantillons sonores en boucles ! Sélectionnez des parties de vos morceaux préférés et remixez-les.

- **EXPORTATION DE MORCEAUX**

Exportez vos morceaux sur PC ou MAC sous la forme de fichiers WAV ou envoyez directement votre musique sur le Rockstar Social Club.

- **IMPORTATION ET EXPORTATION MIDI**

Importez des fichiers MIDI dans vos morceaux à partir de votre Memory Stick Duo™ ou exportez vos morceaux et vos boucles audio sous la forme de fichiers MIDI.

MODE MIX

Le mode Mix vous permet de créer vos morceaux en direct et de mixer les boucles de vos morceaux ou celles des modèles fournis avec Beaterator.

Lecture/Arrêt d'une boucle sur la piste sélectionnée	⏮ ⏪ ⏩ ⏭
Changer de piste	← ↑ → ↓
Défilement de l'écran	← →
Ouvrir le menu de mode Mix	M
Ouvrir le menu Remplacer boucle	L
Arrêt de la lecture de toutes les pistes	touche START

ENREGISTREMENT & LECTURE

Vous pouvez enregistrer votre performance dans le studio de Beaterator et l'écouter à tout moment via le menu du mode Mix.

CHANGER DE BOUCLES EN MODE MIX

Vous pouvez assigner des boucles à n'importe quel bouton sur n'importe quelle piste en ouvrant le menu Remplacer boucle. Ce menu vous permet d'accéder à toutes les boucles de Timbaland, de batterie, mélodiques et audio.



TIMBALAND TIP: Astuce Timbaland : assignez les différentes parties de votre morceau à une même touche. Appuyez ensuite simplement sur une touche de la piste Maître pour arriver directement au break, par exemple.

SEANCE STUDIO

L'écran de la séance Studio vous permet d'improviser avec les boucles et de lancer ou d'arrêter la lecture des boucles en temps réel.

Action du menu sur la boucle de la piste sélectionnée	   
Défilement du menu	
Changer de piste	
Ouvrir le menu de la séance Studio	
Passer de la grille de la séance Studio aux boutons de contrôle	 pad analogique
Ouvrir l'atelier de morceaux	touche SELECT

LECTURE

Lecture de la boucle au début du prochain intervalle.

EDITION

Cette option ouvre l'écran de l'atelier de boucles correspondant pour vous permettre de modifier la boucle.

EFFACER

Effacez la boucle assignée à cette touche sur la piste sélectionnée.

LA PISTE MAÎTRE

La piste Maître (indiquée par un "M", à droite de toutes les autres pistes) est légèrement différente. Si vous appuyez sur une touche d'action sur la piste Maître, toutes les boucles assignées à cette touche dans les pistes seront mises en attente de lecture simultanément.

(SEANCE STUDIO - SUITE) RETOUR AU MODE MIX

Vous pouvez utiliser les morceaux créés pendant la séance Studio en mode Mix en sélectionnant l'option "Passer au mode Mix" de la colonne Rapide, dans le menu de la séance Studio. La disposition des boucles assignées sur les pistes est conservée dans les deux modes.

ATELIER DE MORCEAUX

L'atelier de morceaux vous permet d'organiser la disposition de vos boucles dans un morceau.

Ouvrir le menu Boucles	
Placer une boucle	
Effacer une boucle	
Déplacer le curseur sur la grille	
Ouvrir le menu de l'atelier de morceaux	
Mode Copier/Coller	
Avance rapide/Rembobinage	pad analogique 
Passer de la grille de l'atelier de morceaux aux boutons de contrôle	pad analogique 
Lire/Arrêter morceau	touche START
Ouvrir une séance Studio	touche SELECT

COUPER, COPIER, COLLER

L'option Copier/Coller vous permet de créer des répétitions dans vos morceaux ou d'en déplacer plus facilement certaines parties.

ZONE DE REPETITION

Vous pouvez vous concentrer sur une partie de votre morceau en créant une zone de répétition. Ouvrez le menu de l'atelier de morceaux et choisissez l'option "Créer zone de répétition" dans la colonne "Rapide".

AJOUT D'EFFETS/DE VOIX SUR UNE PISTE

Pour ajouter des effets audio sur une piste, vérifiez d'abord que le curseur est bien sur la piste qui vous intéresse et choisissez l'option "Effets" dans la colonne "Outils morceau". L'écran des effets s'affichera alors (voir page 13).

Avec le microphone intégré ou un microphone externe, vous pouvez aussi ajouter des parties vocales sur la piste sélectionnée en sélectionnant l'option "Enregistreur vocal" dans la colonne "Outils morceau" du menu (voir page 14).

CHARGEMENT, SAUVEGARDE, IMPORTATION ET EXPORTATION DE MORCEAUX

Vous pouvez charger et sauvegarder des morceaux avec les options "Charger morceau" ou "Sauvegarder morceau" de la colonne "Fichier de morceau" du menu. Pour composer un nouveau morceau, choisissez l'option "Nouveau morceau vide". Pour commencer avec un modèle de morceau fourni, choisissez l'option "Morceau rapide". Pour pouvoir importer un fichier WAV, celui-ci doit être mono ou stéréo, non compressé, 16 bits et en 44.1 kHz ou en 22.05 kHz. Vous pouvez également exporter des morceaux sur votre Memory Stick Duo™ sous forme de fichier WAV ou MIDI en choisissant l'option "Importer/Exporter" dans la colonne "Fichier de morceau" du menu.

COMMANDES PRINCIPALES DES PISTES



Ces commandes se trouvent au-dessous de l'écran de visualisation, sur le côté gauche. Vous pouvez modifier le volume, activer ou non la sourdine et le solo et modifier la balance audio de chaque piste. Un vumètre vous indique également le volume de la piste sélectionnée si vous êtes en séance Studio ou dans l'atelier de morceaux, ou celui de la piste que vous éditez si vous êtes dans l'atelier de rythmes, l'atelier de mélodies ou l'atelier de boucles audio.

COMMANDES PRINCIPALES MAITRE



Ces commandes se trouvent au-dessous de l'écran de visualisation, sur le côté droit.

ATELIER DE BOUCLES AUDIO

L'atelier de boucles audio vous permet d'étirer la longueur d'un son sur une boucle. Cette opération de "Time-stretching" modifie la vitesse de lecture de l'échantillon indépendamment de sa hauteur pour qu'il soit toujours en rythme avec le tempo du morceau.

Ouvrir l'éditeur de sons	
Choix du sélecteur	
Modifier la sélection	Hold  & 
Passer de la forme d'onde aux sélecteurs	
Déplacer la forme d'onde	
Retour	
Ouvrir le menu	
Avance rapide/Rembobinage de la boucle	pad analogique 
Passer de la grille de l'atelier de boucles audio aux boutons de contrôle	pad analogique 
Lire/Arrêter boucle	touche START

DECOUPEUR DE BOUCLES

Le découpeur de boucles permet de convertir vos boucles audio en une ou plusieurs boucles de batterie. S'il est sélectionné dans la colonne "Outils boucles audio" du menu, Beaterator transformera chaque mesure de votre boucle audio en une boucle de batterie et découpera le son de chaque mesure en 8 parties.

CHANGER LE SON DE LA BOUCLE

Vous pouvez charger un nouveau son dans la boucle en sélectionnant l'option "Charger son" dans la colonne "Outils boucles audio" du menu. L'option "Editeur de sons..." dans la même colonne ouvre l'écran de l'éditeur de sons, qui vous permet de modifier le son utilisé dans

ATELIER DE RYTHMES

Les boucles de batterie sont créées sur plusieurs pistes de batterie, tout comme un morceau est composé de plusieurs pistes. Chaque piste est dédiée à un seul son et l'écran affiche une seule mesure divisée en 16 parties individuelles, la boucle revenant au début une fois arrivée à la fin.

Déplacer le curseur	
Placer un marqueur	
Supprimer un marqueur	
Retour	
Changer de son	
Mode Copier/Coller	
Modifier le volume d'un marqueur	Maintenir  & 
Ouvrir le menu	
Avance rapide/Rembobinage de la boucle	pad analogique 
Passer de la grille de l'atelier de rythmes aux boutons de contrôle	pad analogique 
Lire/Arrêter boucle	touche START

MODE PAD BATTERIE

Appuyez sur la touche SELECT pour basculer entre les modes Edition de boucles, Pad Batterie (Répéter) et Pad Batterie (Enregistrer). En mode Pad batterie, les touches directionnelles et les touches d'action deviennent les pads d'une batterie virtuelle.

ATELIER DE MELODIES

Dans chaque rangée de l'atelier de mélodies, la note chargée sera jouée à une hauteur différente, comme indiqué par le clavier de piano sur le côté gauche.

Déplacer le curseur	
Placer un marqueur	
Effacer un marqueur	
Retour	
Changer de son	
Mode Copier/Coller	
Modifier la durée et le portamento d'un marqueur	Hold  & 
Modifier le volume d'un marqueur	Hold  & 
Ouvrir le menu	
Avance rapide/Rembobinage de la boucle	Analog stick 
Passer de la grille de l'atelier de mélodies aux boutons de contrôle	Analog stick 
Lire/Arrêter boucle	START button

MODE ACCORDS

Appuyez sur la touche SELECT pour basculer entre les modes Edition de boucles, mode Accords (Répéter) et mode Accords (Enregistrer). Les deux modes Accords vous permettent d'ajouter plusieurs marqueurs en même temps sur différentes notes. Chaque série de notes différentes est appelée un "accord". Les accords utilisés en mode Accords peuvent être définis dans le Sélecteur d'accords, qui se trouve dans le sous-menu du "Mode Accords..." dans la colonne "Rapide" du menu.

EFFETS

Vous pouvez appliquer deux effets personnalisés à chaque piste d'un morceau, en plus de l'effet de réverbération global. Vous disposez de 10 types d'effets différents, qui sont sélectionnés et contrôlés sur l'écran "Effets", accessible depuis le menu de l'atelier de morceaux (Outils morceau > Effets).

Choisissez l'élément qui sera affecté avec le sélecteur du haut, puis l'effet qui lui sera appliqué avec le sélecteur du bas.

Changer de sélecteur

Modifier la valeur du sélecteur

Modifier la valeur du paramètre

Activer/Désactiver l'édition d'événements

Supprimer un événement

Retour

Ouvrir le menu

Lire/Arrêter morceau



Maintenir [X] & [Left/Right] →

Maintenir [X] & pad analogique [Stick] →



START button



Astuce Timbaland : ajoutez une filtre de fréquence sur un canal et programmez un événement qui ouvrira et fermera brutalement la fréquence pour obtenir un effet de rupture plus net. Visitez le site www.rockstargames.com/beaterator pour consulter le manuel complet au sujet des événements programmables.

ENREGISTREUR DE SONS

Avec l'enregistreur de sons et un microphone, vous pouvez enregistrer de nouveaux sons et les intégrer à vos morceaux.

ENREGISTREUR VOCAL

Avec l'enregistreur vocal et un microphone, vous pouvez enregistrer de nouveaux sons et les intégrer à vos morceaux. Contrairement à l'enregistreur de sons, l'enregistreur vocal est conçu spécifiquement pour l'enregistrement des voix ou autres sons pendant la lecture d'un morceau. Dès que Beaterator détecte un son, il l'enregistre automatiquement dans une nouvelle boucle audio et intègre cette boucle directement dans le morceau.

Enregistrer	
Retour	
Ouvrir le menu	
Modifier le gain	Maintenir  & pad analogique 

EDITEUR DE SYNTHÉ

Beaterator dispose d'un synthétiseur intégré qui permet de lire des boucles mélodiques au lieu d'utiliser des sons échantillonnés. Vous pouvez utiliser l'éditeur de synthèse pour modifier le type de son produit par ce synthétiseur.

Naviguer dans les boutons	
Modifier la valeur des boutons	Maintenir  & pad analogique 
Revenir au patch synthé par défaut	
Retour	
Ouvrir le menu	
Lire/Arrêter boucle	touche START

Astuce Timbaland : utilisez des sons mono le plus souvent possible, ils nécessitent moins de mémoire que les sons stéréo.

EDITEUR DE SONS

L'éditeur de sons vous permet de modifier radicalement un son échantillonné dans Beaterator. Vous pouvez accéder au menu de l'éditeur de sons à partir de n'importe quel atelier de boucles en ouvrant le menu et en choisissant l'option "Editeur de sons".

Déplacer le marqueur de sélection	
Choisir une fonction	
Marqueur de début/fin de sélection	
Appliquer fonction	
Tout sélectionner	
Mode Copier/Coller	
Retour	
Ouvrir le menu	
Lecture de la sélection	touche START

SONS MONO & STEREO

Beaterator fonctionne avec des sons échantillonnés en mono ou en stéréo. Vous pouvez convertir un son stéréo en son mono en ouvrant le menu avec la , puis en sélectionnant l'option "Mixer en mono" dans la colonne "Rapide".

RETABLIR UN SON

Si vous n'aimez pas le résultat de vos modifications sur un son, vous pouvez toujours revenir au son original en ouvrant le menu avec la , puis en sélectionnant l'option "Annuler modifications" dans la colonne "Rapide".

FONCTIONS

Voici une brève liste des effets de chaque fonction du menu déroulant de gauche. Consultez le guide de référence intégré pour des explications plus détaillées.

DECOUPER : coupe le début et la fin du son échantillonné en ne laissant que la zone sélectionnée.

SUPPRIMER : coupe la zone sélectionnée dans le son échantillonné.

NORMALISER : augmente le volume de la zone sélectionnée au maximum possible sans distorsion.

AUGMENTER LE VOLUME : augmente le volume de la zone sélectionnée.

BAISSER LE VOLUME : baisse le volume de la zone sélectionnée.

FONDU EN ENTREE : augmente progressivement le volume de la zone sélectionnée, du silence au volume maximum.

FONDU EN SORTIE : effet inverse du «Fondu en entrée». Réduit progressivement le volume de la zone sélectionnée jusqu'au silence.

SILENCE : remplace la zone sélectionnée par un silence.

INSERER SILENCE : insère un silence de même longueur que la zone sélectionnée.

DEFINIR MAINTIEN : détermine la zone sélectionnée du son en tant que zone de maintien.

SUPPRIMER MAINTIEN : supprime la zone de maintien du son.

TRANSPOSITION : modifie la hauteur de la zone sélectionnée (lecture plus ou moins rapide).

TIME-STRETCHING : étire ou compresse la longueur du son sans modifier sa hauteur.

INVERSER : inverse le sens de lecture de la zone sélectionnée.

ROCKSTAR
GAMES



La section Beaterator du Rockstar Games Social Club est un portail permettant à tous les créateurs de Beaterator de participer à des super concours et d'obtenir plus d'informations au sujet de Beaterator et de la communauté Rockstar.

Pour nous rejoindre, connectez-vous au site :
www.rockstargames.com/socialclub

Le Social Club vous permet également de partager vos créations avec les autres membres. Pour ce faire, veuillez utiliser la fonction sans fil du système PSP™.

Depuis Beaterator :

- Choisissez le morceau à envoyer au Social Club.
- Ouvrez la colonne Divers dans le menu.
-

Choisissez l'option Envoyer vers 'Ma Tracklist' (Beaterator vous demandera de le sauvegarder).

- Choisir une connexion sans fil.
-

Un écran s'affichera pour vous demander votre identifiant et votre mot de passe Social Club.

- Entrez vos informations.
- Lisez et acceptez le contrat de licence utilisateur.
- Votre morceau sera chargé sur le site !

Connectez-vous tous les jours sur le Social Club pour approfondir votre expérience de Beaterator. Suivez votre musique et écoutez les créations envoyées par les autres musiciens.

•

Vous ne pouvez pas envoyer de sons échantillonnés au Social Club.

DEUTSCH

MEMORY STICK DUO™

Um Spieleinstellungen und Fortschritt zu speichern, stecke einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz deines PSP®-Systems. Gespeicherte Spieldaten können von demselben Memory Stick Duo™ oder einem Memory Stick Duo™, der zuvor gespeicherte Spieldaten enthält, geladen werden.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP®-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP®-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP®-Game in ihr PSP®-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP®-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP®-Systems.

MIKROFON

Dieses Produkt unterstützt die Verwendung des Mikrofons. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung des Mikrofons bzw. des PSP™-Systems.

SPRACHE

Dieses Produkt unterstützt Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch und Spanisch. Es wird empfohlen, dass Sie Ihre bevorzugte Sprache über die Systemeinstellungen auswählen, bevor Sie zu Spielen beginnen.

INHALT

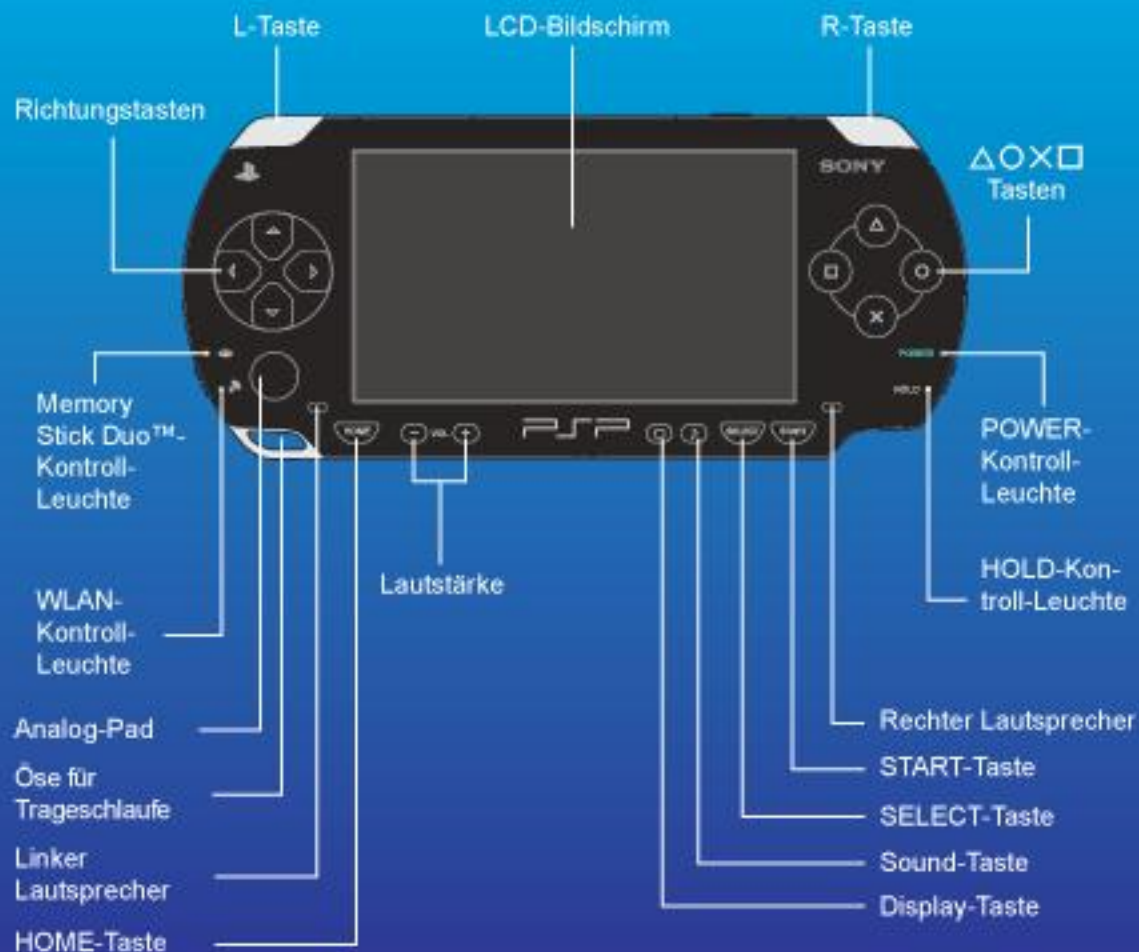
- 03 LOSLEGEN
- 04 BEATERATOR FEATURES
- 06 LIVE PLAY
- 07 STUDIO SESSION
- 08 SONG CRAFTER
- 10 AUDIO LOOP CRAFTER
- 12 MELODY CRAFTER
- 13 EFFEKE
- 14 SOUND RECORDER
- 14 VOCAL RECORDER
- 14 SYNTH EDITOR
- 15 SOUNDEDITOR
- 16 DIE TOOLS
- 17 SOCIAL CLUB



LOSLEGEN

PSP® (PlayStation® Portable) Systemkonfiguration

Kontrolleinstellungen 1 (Kontrolleinstellungen 2 auch möglich)



EINFÜHRUNG

Mit Beaterator kann wirklich jeder professionell klingende Musik machen und mit Live-Performances beeindrucken.

Der Grundbaustein von Beaterator ist der Loop. Ein Loop ist ein kurzer Musik-Clip, wie eine Melodie, ein Drum Pattern, eine Bass Line, der für gewöhnlich in einer Endlosschleife abgespielt wird. Die Funktionen von Beaterator ermöglichen es dir, mit mitgelieferten oder selbst kreierten Loops deine eigene coole Musik zu komponieren.

Hier findest du eine kurze Anleitung, die dir den Einstieg in Beaterator vereinfachen soll. Unter www.rockstargames.de/beaterator findest du die komplette Anleitung mit detaillierten Erläuterungen zu allen Beaterator-Tools.

BEATERATOR-FEATURES

- **RIESIGE BIBLIOTHEK MIT LOOPS UND SOUNDS**

Über 1.300 Timbaland-Loops und Sounds sowie 1.700 von Rockstar Games.

- **LIVE PLAY**

Performe Songs in einer kompletten Live-Umgebung.

- **SONG CRAFTER UND STUDIO SESSION**

Komponiere schnell und einfach komplette Songs.

- **VOCAL RECORDER**

Ergänze deine Songs mit begleitenden Vocals, die beim Abspielen deines Songs in Echtzeit aufgenommen werden.

- **EFFEKT-EDITOR**

Bereichere deine Songs mit Effekten in Studioqualität wie Reverbs, Chorus, Delay und vielen anderen.

- **VISUALIZER**

Genieße deine Songs mit coolen optischen Effekten, die auf deine Musik reagieren.

- **SOUND RECORDER UND SOUNDEDITOR**

Nimm deine eigenen Sounds auf und editiere sie mit deinem PSP™-System. Du kannst sogar Sounds bearbeiten, die du von deinem PC übertragen hast.

- **DRUM CRAFTER**

Verwende Beaterator, um deine eigenen Killer-Beats zu erschaffen. Du kannst hierfür die mitgelieferten Drumkits oder deine eigenen Kits einsetzen.

- **DRUMPAD-MODUS**
Verwandle dein PSP™-System in ein Drumpad-Set und hämmere deine Beats live raus.
- **MELODY CRAFTER**
Kreiere deine eigenen Bass-Lines und Melodien. Verwende hierfür einen Sound, der dir gefällt oder den Analog-Synthesizer-Emulator von Beaterator.
- **CHORDPAD-MODUS**
Kreiere packende Harmonien, selbst wenn du keine Ahnung von Musik hast. Ähnlich wie ein Drumpad, nur für Akkorde.
- **AUDIO LOOP CRAFTER**
Wandle deine gesampelten Sounds in Loops um. Nimm dir Teile deiner Lieblingssongs vor und mische sie neu ab.
- **SONG-EXPORT**
Exportiere deine Songs als WAV-Datei auf den PC oder MAC oder lade sie von unterwegs direkt zum Rockstar Social Club hoch.
- **MIDI-IMPORT UND -EXPORT**
Importiere MIDI-Dateien von deinem Memory Stick Duo™ in Songs oder exportiere deine Songs und Loops als MIDI-Dateien.

LIVE PLAY

Live Play ermöglicht es dir, Songs in einer Live-Umgebung zu performen, Loops aus deinen eigenen Songs oder den Song-Vorlagen von Beaterator abzumischen.

Loop aus dem aktuell ausgewählten Track abspielen/stoppen	⊙ ⊗ △ ⊕
Aktuell ausgewählten Track ändern	← ↑ → ↓
Bildschirm scrollen	← →
„Live Play“-Menü aufrufen	R
„Loop ersetzen“-Menü aufrufen	L
Wiedergabe aller Tracks stoppen	START-Taste

AUFNAHME & WIEDERGABE

Du kannst deine Performance im Beaterator-Studio aufnehmen und dann über das „Live Play“-Menü jederzeit wieder abspielen.

LIVE PLAY'-LOOPS ÄNDERN

Im „Loop ersetzen“-Menü kannst du festlegen, welche Loops bei welchem Track welcher Taste zugeordnet werden. Du hast in diesem Menü zudem Zugriff auf alle Timbaland-, Drum-, Melodie- und Audio-Loops.



TIMBALAND-TIPP: Weise diverse Parts deines Songs der gleichen Taste zu. Drücke dann im Master Track einfach eine Taste, um beispielsweise direkt ein Break einzufügen.

STUDIO SESSION

Im Bildschirm Studio Session kannst du mit Loops experimentieren, indem du sie in Echtzeit startest und stoppst.

Menü-Aktion bei Loop aus dem aktuell ausgewählten Track ausführen



Menü scrollen



Aktuell ausgewählten Track ändern



„Studio Session“-Menü aufrufen



Zwischen „Studio Session“-Grid und Reglern und Tasten wechseln



Song Crafter aufrufen



WIEDERGABE

Hiermit legst du den Loop in eine Schleife, sodass er zu Beginn des nächsten Wiedergabe-Intervalls abgespielt wird.

EDITIEREN

Diese Option öffnet den entsprechenden „Loop Crafter“-Bildschirm, sodass du Änderungen am Loop vornehmen kannst.

ENTFERNEN

Löscht den Loop aus der Tasten-Zuweisung dieses Tracks.

DER MASTER TRACK

Der Master Track (mit „M“ markiert und rechts von allen anderen Tracks zu finden) verhält sich etwas anders. Wenn du eine Aktionstaste auf dem Master Track drückst, legst du jeden Loop, der dieser Aktionstaste zugewiesen ist, bei jedem Track in die Schleife.

(FORTSETZUNG STUDIO SESSION)

ZU LIVE PLAY ZURÜCKKEHREN

Du kannst deine „Studio Session“-Songs direkt in Live Play übernehmen, indem du im „Studio Session“-Menü in der Spalte „Schnell“ die Option „Zu Live Play wechseln“ auswählst. Die Zuweisung von Loops zu Tracks ist beide Male identisch.

SONG CRAFTER

Im Bildschirm Song Crafter kannst du den Song über die auf einer Timeline arrangierten Loops bearbeiten.

Loops-Menü aufrufen	
Loop setzen	
Loop löschen	
Cursor im Grid bewegen	
„Song Crafter“-Menü aufrufen	
Kopieren/Einfügen	
Song vor-/zurückspulen	Analog-Pad 
Zwischen „Song Crafter“-Grid und Reglern und Tasten wechseln	Analog-Pad 
Song abspielen/anhalten	START-Taste
Studio Session aufrufen	SELECT-Taste

AUSSCHNEIDEN, KOPIEREN, EINFÜGEN

Du kannst den Kopieren/Einfügen-Modus nutzen, um sich wiederholende Abschnitte deines Songs zu kreieren oder Parts einfach hin und her zu bewegen.

WIEDERHOLENDE REGION

Du kannst dich auf einen speziellen Abschnitt deines Songs konzentrieren, indem du eine wiederholende Region festlegst.

Rufe das „Song Crafter“-Menü auf und suche in der „Schnell“-Spalte nach der Option „Wiederholende Region erzeugen“.

EINEM TRACK EFFEKTE ODER VOCALS HINZUFÜGEN

Um einem Track Audioeffekte hinzuzufügen, musst du zunächst sicherstellen, dass sich der Cursor auf dem Track befindet, den du bearbeiten möchtest. Wähle dann in der Spalte „Song Tools“ die Option „Effekte“. Du gelangst dann zum Bildschirm „Effekte“ (siehe Seite 13).

Mit dem eingebauten oder einem angeschlossenen Mikrofon kannst du deine eigenen Vocals aufnehmen und in den aktuellen Track integrieren, indem du in der Spalte „Song Tools“ die Option „Vocal Recorder“ auswählst (siehe Seite 14).

SONGS LADEN, SPEICHERN & IMPORTIEREN/EXPORTIEREN

Lade oder speichere Songs, indem du in der Spalte 'Song File' die Option 'Song laden' bzw. 'Song speichern' auswählst. Du kannst einen komplett neuen Song anlegen, indem du die Option 'Neuer leerer Song' auswählst, oder mit einer vorgefertigten Song-Vorlage starten, indem du dich für die Option 'Schneller Song' entscheidest.

Für den Import werden nur unkomprimierte WAV-Dateien in 44.1KHz oder 22.05KHz, 16-bit unterstützt. Du kannst deinen Song außerdem als WAV- oder MIDI-Datei auf deinen Memory Stick Duo™ exportieren, indem du in der Spalte 'Song File' unter 'Import/Export' die jeweilige Option auswählst.

ALLGEMEINE TRACK-BEFEHLE



Diese Befehle findest du auf der linken Seite unterhalb des Bildschirmbereichs. Ändere mit diesen Befehlen die Einstellungen jedes Tracks für Lautstärke, Mute, Solo und Balance. Es gibt außerdem eine VU-Anzeige, die dir im Bildschirm Studio Session oder Song Crafter die Lautstärke des aktuell hervorgehobenen Tracks angibt. Befindest du dich im Bildschirm Drum Crafter, Melody Crafter oder Audio Loop Crafter siehst du hier die Lautstärke des Loops, den du gerade bearbeitest.

ALLGEMEINE MASTER-BEFEHLE



Diese Befehle findest du auf der rechten Seite unterhalb des Bildschirmbereichs.

AUDIO LOOP CRAFTER

Mithilfe des Audio Loop Crafter kannst du einen einzelnen Sound über einen kompletten Loop „strecken“. Dies verändert das Tempo der Wiedergabe, und zwar unabhängig von der Tonhöhe, sodass sie immer zum Song-Tempo passt.

Soundeditor öffnen	
Selektor auswählen	
Auswahl ändern	 halten & 
Zwischen Waveform & Selektoren wechseln	
Waveform bewegen	
Zurück	
Menü aufrufen	
Loop vor-/zurückspulen	Analog-Pad 
Zwischen „Audio Loop Crafter“-Grid und Reglern und Tasten wechseln	Analog-Pad 
Loop abspielen/anhalten	START-Taste

DER LOOP SLICER

Mit dem Loop Slicer kannst du deinen Audio-Loop in einen oder mehrere Drum Loops konvertieren. Wenn du ihn über die Spalte „Audio Loop Tools“ auswählst, verwandelt Beaterator jeden Takt deines Audio-Loops in einen Drum-Loop und untergliedert den Sound für jeden Takt in acht Teilstücke.

DEN SOUND IM LOOP ÄNDERN

Du kannst einen neuen Sound in den Loop laden, indem du in der Spalte „Audio Loop Tools“ die Option „Sound laden“ auswählst. Die Option „Soundeditor“ in der gleichen Spalte bringt dich zum Bildschirm „Soundeditor“, wo du den von diesem Loop verwendeten Sound modifizieren kannst.

DRUM CRAFTER

Drum Loops werden aus einer Reihe von Drum Tracks erstellt, genau wie ein Song, der auch aus mehreren Tracks besteht. Jedem Track ist ein einziger Sound zugeordnet und jeder Bildschirm zeigt einen Takt, aufgeteilt in 16 einzelne Steps. Am Ende des Loops wird er wieder von vorn abgespielt.

Cursor bewegen	
Trigger platzieren	
Trigger löschen	
Zurück	
Sound wechseln	
Kopieren/Einfügen	
Lautstärke einzelner Trigger ändern	
Menü aufrufen	
Loop vor-/zurückspulen	Analog-Pad 
Switch between Drum Crafter grid, and knobs and buttons	Analog-Pad 
Play/Stop loop	START-Taste

DRUMPAD-MODUS

Durch Drücken der SELECT-Taste wird die Steuerung für 'Loop Edit'-Modus, Drumpad-Modus Probe und Drumpad-Modus Aufnahme durchgeschaltet. In den Drumpad-Modi verwandeln sich die Aktions- und Richtungstasten in virtuelle Drumpads.

MELODY CRAFTER

Jede Reihe im Melody Crafter spielt den geladenen Sound in einer anderen Tonhöhe, wie die Tastatur auf der linken Seite anzeigt.

Cursor bewegen	
Trigger platzieren	
Trigger löschen	
Zurück	
Sound wechseln	
Kopieren/Einfügen	
Individuelle Trigger-Länge und Wert für Steigern/Fallen ändern	Hold  & 
Individuelle Triggerlautstärke ändern	Hold  & 
Menü aufrufen	
Loop vor-/zurückspulen	Analog stick 
Zwischen ‚Melody Crafter‘-Grid und Reglern und Tasten wechseln	Analog stick 
Loop abspielen/anhalten	START button

CHORDPAD-MODUS

Durch Drücken der SELECT-Taste wird die Steuerung für die Modi Loop Edit, Chordpad Probe und Chordpad Aufnahme durchgeschaltet. In beiden Chordpad-Modi kannst du gleichzeitig mehrere Trigger für verschiedene Noten hinzufügen. Ein solches Set verschiedener Noten wird Akkord genannt. Im Chord Picker kann festgelegt werden, welche Akkorde im Chordpad-Modus gespielt werden. Den Chord Picker findest du unter der Option Chordpad-Modus in der ‚Schnell‘-Spalte des Menüs.

EFFEKTE

Jeder Track eines Songs kann, zusätzlich zum globalen Reverb, mit bis zu zwei individuellen Effekten versehen werden. Es gibt zehn verschiedene Arten von Effekten, die über den Effekt-Bildschirm ausgewählt und eingestellt werden. Zum Effekt-Bildschirm gelangst du über das 'Song Crafter'-Menü (Song Tools > Effekte).

Mit dem oberen Selektor legst du fest, was du mit einem Effekt versehen möchtest. Mit dem unteren stellst du ein, welcher Effekt verwendet wird.

Zwischen den Selektoren wechseln

Wert des Selektors verändern

Wert des Parameters verändern

Keys editieren An/Aus

Key löschen

Zurück

Menü aufrufen

Song abspielen/anhalten



halten & ←→

halten & Analog-Pad ↔↔



START-Taste



TIMBALAND-TIPP: Füge einem Track einen Filter-Effekt hinzu und steuere seine Filterfrequenz mit Keyframes, um ihn vollständig zu öffnen und wieder zu schließen. So erhältst du einen tiefen Break-Effekt. Unter www.rockstargames.de/beaterator findest du die vollständige Anleitung mit einer detaillierten Beschreibung des Keyframing.

SOUND RECORDER

Mit dem Sound Recorder und einem Mikrofon kannst du neue Sounds aufnehmen und sie in deinem Song verwenden.

VOCAL RECORDER

Mit dem Vocal Recorder und einem Mikrofon kannst du neue Sounds aufnehmen und sie in deinem Song verwenden. Anders als der Sound Recorder ist der Vocal Recorder dazu gedacht, Stimmen und andere Sounds als Songbegleitung aufzunehmen. Wenn Beaterator einen Sound erkennt, wird er automatisch in einen neuen Audio-Loop aufgenommen und direkt im Song platziert.

Aufnahme	
Zurück	
Menü aufrufen	
Gain verändern	

SYNTH EDITOR

Beaterator verfügt über einen eingebauten Synthesizer, mit dem statt gesampelter Sounds Melody-Loops abgespielt werden. Auf dem 'Synth Editor'-Bildschirm stellst du ein, welche Sounds dieser Synth produziert.

Durch die Regler navigieren	
Wert eines Reglers verändern	
Auf Standardeinstellung zurücksetzen	
Zurück	
Menü aufrufen	
Loop abspielen/anhalten	

TIMBALAND-TIPP: Verwende so oft wie möglich Mono-Sounds, denn sie belegen nur halb so viel Speicherplatz wie Stereo-Sounds.

SOUNDEDITOR

Mit dem Soundeditor kannst du jeden gesampelten Sound in Beaterator verändern, bis er völlig anders klingt. Den Soundeditor kannst du über den Menüeintrag Soundeditor von jedem ‚Loop Crafter‘-Bildschirm aus aufrufen.

Position Start/Ende einer Region	
Tool auswählen	
Zwischen Start/Ende wechseln	
Tool anwenden	
Gesamte Region auswählen	
Kopieren/Einfügen	
Zurück	
Menü aufrufen	
Ausgewählte Region abspielen	START-Taste

MONO- & STEREO-SOUNDS

Beaterator kann Mono- und Stereo-Sounds verarbeiten. Du kannst einen Stereo-Sound in Mono umwandeln, indem du mit der -Taste das Menü öffnest und aus der ‚Schnell‘-Spalte ‚In Mono umwandeln‘ auswählst.

SOUNDS ZURÜCKSETZEN

Wenn du mit dem Ergebnis deiner Sound-Bearbeitung nicht zufrieden bist, kannst du den Sound jederzeit in den Zustand zurücksetzen, in dem er war, bevor du den Bildschirm aufgerufen hast. Öffne dazu das Menü mit der -Taste und wähle aus der ‚Schnell‘-Spalte ‚Änderungen am Sound rückgängig machen‘.

DIE TOOLS

Nachfolgend sind die Auswirkungen sämtlicher Tools im Menü kurz aufgeführt. Detaillierte Informationen dazu findest du in der ausführlichen Anleitung.

TRIM – Schneidet Anfang und Ende eines gesampelten Sounds ab und behält nur die ausgewählte Region bei.

ENTFERNEN – Schneidet die ausgewählte Region aus einem gesampelten Sound aus.

NORMALIZE – Macht die Region so laut wie möglich, ohne eine Verzerrung hervorzurufen.

LAUTSTÄRKE ERHÖHEN – Hebt die Lautstärke der gewählten Region an.

LAUTSTÄRKE VERRINGERN – Verringert die Lautstärke der gewählten Region.

FADE-IN – Lässt die Lautstärke des gesampelten Sounds in der gewählten Region von Stille bis zu voller Lautstärke anschwellen.

FADE-OUT – Das Gegenteil von Fade-In: Lässt die Lautstärke von voller Lautstärke zu Stille ausklingen.

STILLE – Ersetzt die gewählte Region durch Stille.

STILLE EINFÜGEN – Fügt Stille im gesampelten Sound ein.

SUSTAIN FESTLEGEN – Markiert die gewählte Region als Sustain-Looping-Bereich.

SUSTAIN AUFHEBEN – Entfernt den Sustain-Bereich.

PITCH-SHIFT – Verändert die Tonhöhe der gewählten Region, wodurch sie langsamer oder schneller abgespielt wird.

TIME-STRETCH – Streckt oder staucht die Länge des Sounds, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen.

REVERSE – Dreht die Region um, sodass sie rückwärts abgespielt wird.



Der Beaterator-Bereich im Rockstar Games Social Club ist ein Portal, über das alle kreativen Beaterator-Nutzer an Wettbewerben teilnehmen und sich mit Infos über Beaterator und die Rockstar-Familie versorgen können.

Besuche www.rockstargames.de/socialclub, um beizutreten.

Im Social Club kannst du deine Kreationen mit Gleichgesinnten teilen. Dies ist mithilfe eines drahtlosen Internetzugangs direkt über das PSP™-System möglich.

Direkt aus Beaterator:

- Wähle den Song, den du hochladen möchtest
- Wähle im Menü die Spalte „Allgemein“
-

Wähle Zur „Meine Musik“-Wiedergabeliste hochladen (Beaterator fordert dich zum Speichern auf.)

- Wähle eine drahtlose Netzwerkverbindung.
-

Du gelangst zu einem Bildschirm, auf dem dein „Social Club“-Nutzername und dein Passwort abgefragt werden

- Gib deine Daten ein
-

Lies die Nutzungsbestimmungen und stimme ihnen zu

- Dein Song ist hochgeladen!
-

Besuche den Social Club täglich, um das Maximum aus Beaterator herauszuholen. Verfolge deine Musik und hör dir an, welche Kreationen deine Producer-Kollegen hochladen.

•

Gesampelte Sounds können nicht zum Social Club hochgeladen werden.

ITALIANO

MEMORY STICK DUO™

Per poter salvare le impostazioni e i progressi di gioco, devi inserire un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da un qualsiasi Memory Stick Duo™ che contenga dei dati di gioco salvati in precedenza.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP®, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP® di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP®Game inserito nel loro sistema PSP®.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP® di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP®.

MICROFONO

Questo gioco supporta l'uso del microfono. Per ulteriori informazioni, fai riferimento al manuale d'istruzioni del microfono e alla guida per l'utente del sistema PSP™.

LINGUA

Questo gioco supporta inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Prima di avviare il gioco, è consigliato scegliere la lingua preferita dalle impostazioni del sistema.

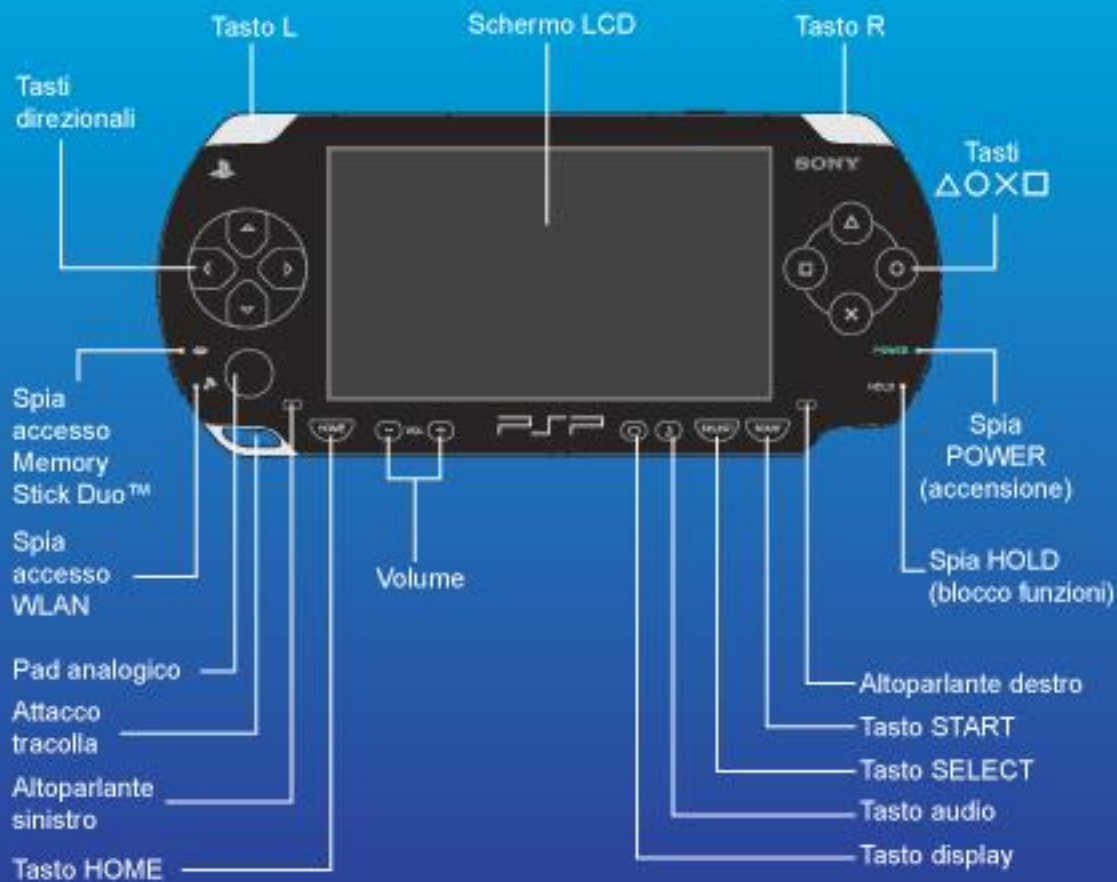
SOMMARIO

- 03 PER INIZIARE
- 04 FUNZIONALITÀ DI BEATERATOR
- 06 LIVE PLAY
- 07 STUDIO SESSION
- 08 EDITOR BRANO
- 10 EDITOR LOOP AUDIO
- 12 EDITOR MELODIA
- 13 EFFETTI
- 14 REGISTRATORE DI SUONI
- 14 REGISTRATORE VOCALE
- 14 EDITOR SYNTH
- 15 EDITOR SUONI
- 16 STRUMENTI
- 17 SOCIAL CLUB



PER INIZIARE

Configurazione Sistema PSP® (PlayStation® Portable)



INTRODUZIONE

Con Beaterator, chiunque può creare musica professionale ed emozionanti performance live. Il blocco di creazione base di Beaterator è il loop. Un loop è un breve pacchetto musicale (come, ad esempio, una melodia, un ritmo di batteria o una traccia di basso) che, solitamente, viene ripetuto più e più volte. Le funzionalità di Beaterator ti permetteranno di utilizzare i loop inclusi o i loop che creerai per comporre facilmente musica di qualità.

Questa è una guida rapida per insegnarti a creare musica con Beaterator. Per un manuale completo con tutte le spiegazioni dettagliate sugli strumenti di Beaterator, visita il sito Internet www.rockstargames.com/beaterator

FUNZIONALITÀ DI BEATERATOR

- **ENORME DATABASE DI LOOP E SUONI**

Oltre 1300 loop e suoni di Timbaland e oltre 1700 di Rockstar Games

- **LIVE PLAY**

Esegui i tuoi brani in un ambiente live

- **EDITOR BRANO E STUDIO SESSION**

Crea facilmente e rapidamente interi brani

- **REGISTRATORE VOCALE**

Aggiunge un accompagnamento vocale ai tuoi brani, registrato in tempo reale durante il brano.

- **EDITOR EFFETTI**

Aggiunge effetti di qualità ai tuoi brani, come, ad esempio, riverbero, chorus, delay e molto altro

- **VISUALIZER**

Ascolta i tuoi brani insieme a incredibili effetti visivi che si adattano alla musica

- **REGISTRATORE SUONI ED EDITOR SUONI**

Registra e modifica i suoni usando il tuo sistema PSP™. Puoi anche modificare i suoni presi dal PC

- **EDITOR BATTERIA**

Usa Beaterator per creare i tuoi ritmi personalizzati. Usa i kit di batteria inclusi o crea i tuoi set personalizzati

- **MODALITÀ BATTERIA**
Trasforma il tuo sistema PSP™ in una batteria e crea i tuoi ritmi dal vivo
- **EDITOR MELODIA**
Crea i tuoi bassi e le tue melodie personali. Usa qualsiasi suono desideri e sfrutta il sintetizzatore analogico incluso in Beaterator
- **MODALITÀ ACCORDI**
Componi emozionanti armonie anche senza conoscere la teoria musicale. Simile alla modalità Batteria, ma con gli accordi
- **EDITOR LOOP AUDIO**
Trasforma i tuoi suoni campionati in loop. Prendi parti delle tue canzoni preferite e remixale
- **ESPORTA BRANO**
Esporta i tuoi brani su PC o MAC in formato WAV o invia la tua musica direttamente al Social Club di Rockstar Games
- **IMPORTA MIDI ED ESPORTA MIDI**
Importa i file MIDI del tuo Memory Stick Duo™ nei brani, o esporta i tuoi brani e loop come file MIDI

LIVE PLAY

Il Live Play ti permette di eseguire i tuoi brani in un ambiente live, mixando i loop dei tuoi brani o quelli dei brani demo inclusi in Beaterator

Riproduci/Interrompi il loop della traccia attualmente selezionata	⏮ ⏭ ⏪ ⏩ ⏭ ⏮
Cambia la traccia selezionata	⬅ ⬆ ⬇ ⬅
Scorri la schermata	⬅ ➡
Apri il menu del Live Play	[R]
Apri il menu di sostituzione loop	[L]
Interrompi tutte le tracce	Tasto START

REGISTRAZIONE E ASCOLTO

Puoi registrare le tue esecuzioni con lo Studio di Beaterator per riascoltarle in qualsiasi momento dal menu del Live Play.

CAMBIARE I LOOP NEL LIVE PLAY

Puoi cambiare i loop assegnati ai tasti di qualsiasi traccia aprendo il menu di sostituzione loop. Da questo menu puoi accedere a tutti i loop Timbaland, ai loop batteria, melodia e audio.



SUGGERIMENTO: assegna varie parti del tuo brano allo stesso tasto, poi, per esempio, premi un tasto nella traccia master per creare uno stacco deciso.

STUDIO SESSION

La schermata dello Studio Session ti permette di improvvisare usando i loop, avviando e fermando i loop in tempo reale.

Esegui l'azione del menu sul loop della traccia selezionata



Scorri il menu



Cambia la traccia selezionata



Apri il menu dello Studio Session



Salta dalla griglia alle manopole e i tasti dello Studio Session



Apri l'Editor Brano

Tasto SELECT

RIPRODUCI

Mette il loop in coda per riprodurlo all'inizio del prossimo intervallo di riproduzione.

MODIFICA

Apri la schermata dell'editor appropriato, permettendoti di modificare il loop.

RIMUOVI

Rimuove il loop dal tasto per questa traccia.

TRACCIA MASTER

La traccia master (indicata da una "M", a destra di tutte le altre) è leggermente diversa.

Premendo un tasto azione sulla traccia master, metterai in coda per la riproduzione tutti i loop assegnati a tale tasto su tutte le tracce.

STUDIO SESSION CONTINUA

TORNARE A LIVE PLAY

Potrai portare i tuoi brani dallo Studio Session direttamente al Live Play selezionando l'opzione "Passa al Live Play" nella colonna "Rapido" del menu dello Studio Session. I loop assegnati alle tracce verranno mantenuti.

EDITOR BRANO

Lavora con gli arrangiamenti del loop lungo la linea temporale usando la schermata dell'Editor Brano.

Apri il menu loop	
Posiziona loop	
Elimina loop	
Muovi il cursore sulla griglia	
Apri il menu dell'Editor Brano	
Copia/Incolla	
Avanti/Indietro veloce nel brano	Pad analogico 
Salta dalla griglia alle manopole e i tasti dell'Editor Brano	Pad analogico 
Riproduci/Interrompi brano	Tasto START
Apri lo Studio Session	Tasto START

TAGLIA, COPIA, INCOLLA

Potrai usare la modalità copia/incolla per creare delle sezioni ripetute del tuo brano, o per spostare facilmente alcune parti.

REGIONE DA RIPETERE

Puoi concentrarti su una determinata sezione del tuo brano impostando una regione da ripetere. Apri il menu dell'Editor Brano e seleziona l'opzione "Crea regione da ripetere" dalla colonna "Rapido".

AGGIUNGERE EFFETTI O CANTATO A UNA TRACCIA

Per aggiungere degli effetti a una traccia, assicurati che il cursore si trovi sulla traccia desiderata e seleziona "Effetti" dalla colonna "Tool brano" del menu. Così facendo, aprirai l'Editor Effetti (consulta pagina 13).

Usando il microfono integrato o un microfono connesso, potrai registrare delle parti di cantato sulla traccia attuale selezionando l'opzione "Registratore Vocale" dalla colonna "Tool brano" del menu (consulta pagina 14).

CARICARE, SALVARE E IMPORTARE/ESPORTARE BRANI

Carica o salva un brano scegliendo le opzioni "Carica brano" o "Salva brano" dalla colonna "File brano" del menu. Potrai iniziare un nuovo brano da zero scegliendo l'opzione "Nuovo brano" o caricare un brano demo scegliendo l'opzione "Brano rapido".

Quando importi file WAV, assicurati che siano non compressi, mono o stereo, da 16-bit e a 22.05 o 44.1kHz. Potrai anche esportare il tuo brano sul tuo Memory Stick Duo™ come file WAV o MIDI selezionando una delle opzioni da "Importa/Esporta" dalla colonna "File brano" del menu.

COMANDI DELLA TRACCIA



I comandi sono situati sotto la schermata, sul lato sinistro.

Usando questi comandi potrai modificare le impostazioni della traccia: volume, mute, solo e pan. Inoltre, un indicatore grafico ti mostrerà il volume della traccia selezionata, quando sei nello Studio Session o Editor Brano, e del loop che stai modificando se sei nell'Editor Loop Audio, Editor Batteria o Editor Melodia.

COMANDI MASTER



I comandi sono situati sotto la schermata, sul lato destro.

EDITOR LOOP AUDIO

L'Editor Loop Audio ti permetterà di "allungare" un singolo suono lungo il loop. Così facendo, cambierai la velocità di riproduzione del campione indipendentemente dalla sua tonalità, in modo che si adatti al tempo del brano.

Apri l'Editor Suoni



Scegli il selettore



Cambia il valore del selettore



Scorri tra forma d'onda e selettori



Sposta la forma d'onda



Indietro



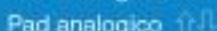
Apri il menu



Avanti/Indietro veloce nel loop



Salta dalla griglia alle manopole e i tasti dell'Editor Loop Audio



Riproduci/Interrompi loop



SEZIONA LOOP

L'opzione "Seziona loop" può essere usata per convertire il tuo loop audio in uno o più loop batteria. Una volta selezionata dalla colonna "Tool loop audio" del menu, Beaterator trasformerà le battute del tuo loop audio in loop batteria, e dividerà il suono di ogni battuta in otto parti.

CAMBIARE IL SUONO DEL LOOP

Potrai caricare un nuovo suono nel loop selezionando l'opzione "Carica suono" dalla colonna "Tool loop audio" del menu. L'opzione "Editor Suoni" della stessa colonna aprirà la schermata dell'Editor Suoni, dove potrai modificare il suono utilizzato nel loop.

EDITOR BATTERIA

I loop batteria sono formati da una serie di tracce, proprio come i brani. Ogni traccia è dedicata però a un singolo suono mentre la schermata copre una singola battuta, divisa a sua volta in sedicesimi. Raggiunta l'ultima battuta il loop tornerà automaticamente all'inizio.

Muovi il cursore	
Posiziona trigger	
Elimina trigger	
Indietro	
Cambia suono	
Copia/Incolla	
Cambia il volume individuale del trigger	 (premuto) e 
Apri il menu	
Avanti/Indietro veloce nel loop	Pad analogico 
Salta dalla griglia alle manopole e i tasti dell'Editor Batteria	Pad analogico 
Riproduci/Interrompi loop	Tasto START

MODALITÀ BATTERIA

Premendo il tasto **SELECT** potrai scorrere i comandi delle modalità Modifica loop, Batteria prove e Batteria registra. Nelle modalità Batteria, i tasti direzionali e di azione verranno sostituiti da un set di batteria virtuale.

EDITOR MELODIA

Ogni riga dell'Editor melodia riprodurrà il suono caricato a una nota diversa, come mostrato dalla tastiera sul lato sinistro.

Muovi il cursore	
Posiziona trigger	
Elimina trigger	
Indietro	
Cambia suono	
Copia/Incolla	
Cambia la lunghezza individuale del trigger	 e 
Cambia il volume individuale del trigger	 e 
Apri il menu	
Avanti/Indietro veloce nel loop	Pad analogico 
Salta dalla griglia alle manopole e i tasti dell'Editor Melodia	Pad analogico 
Riproduci/Interrompi loop	Tasto START

MODALITÀ ACCORDI

Premendo il tasto SELECT potrai scorrere i comandi delle modalità Modifica loop, Accordi prove e Accordi registra. Nelle modalità Accordi, potrai aggiungere diversi trigger a diverse note. Ogni set di note diverse si chiama "accordo". Dalla schermata "Scegli accordi" potrai decidere quali accordi utilizzare nelle modalità Accordi. Per aprire tale schermata, seleziona "Scegli accordi" sotto l'opzione "Modalità accordi" della colonna "Rapido".

EFFETTI

Ogni traccia di un brano può avere applicati fino a due effetti, oltre al riverbero globale. Sono disponibili dieci tipi di effetti diversi, selezionabili e controllabili dall'Editor Effetti. Per aprire tale schermata, seleziona l'opzione "Effetti" dal menu "Tool brano" dell'Editor Brano.

Seleziona la parte che vuoi modificare usando il selettore superiore e l'effetto desiderato usando il selettore inferiore.

Scorri i selettori



Cambia il valore del selettore



Cambia il valore del parametro



Attiva/Disattiva modifica keyframe



Elimina keyframe



Indietro



Apri il menu



Riproduci/Interrompi brano

Tasto START



SUGGERIMENTO: aggiungi un effetto di filtro a un canale e usa un keyframe sulla sua frequenza, passando ripetutamente da pienamente aperto a pienamente chiuso, per dare un forte effetto di breakdown. Per consultare il manuale completo del gioco e ottenere una spiegazione dettagliata dei keyframe, visita il sito Internet www.rockstargames.com/beaterator

REGISTRATORE DI SUONI

Usando il Registratore di Suoni e un microfono potrai registrare nuovi suoni da utilizzare nei tuoi brani.

REGISTRATORE VOCALE

Usando il Registratore Vocale e un microfono potrai registrare nuovi suoni da utilizzare nei tuoi brani. Contrariamente al Registratore di Suoni, il Registratore Vocale è studiato per registrare la voce o altri suoni per accompagnare il brano. Quando Beaterator rileverà un suono, lo registrerà automaticamente in un nuovo loop audio e inserirà tale loop nel brano.

Registra	
Indietro	
Apri il menu	
Varia il gain	 (premuto) e Pad analogico 

EDITOR SYNTH

Beaterator dispone di un sintetizzatore integrato che potrà riprodurre i loop melodia, invece di usare semplicemente i suoni campione. Potrai usare l'Editor Synth per modificare i suoni riprodotti dal sintetizzatore.

Muovi il cursore	
Cambia i valori delle manopole	 (premuto) e Pad analogico 
Usa i valori di default	
Indietro	
Apri il menu	
Riproduci/Interrompi loop	START button

SUGGERIMENTO: quando puoi, usa i suoni mono, poiché richiedono metà della memoria rispetto ai suoni stereo.

EDITOR SUONI

L'Editor Suoni ti permetterà di modificare i suoni campione di Beaterator, fino a renderli completamente diversi. Puoi aprire l'Editor Suoni selezionando l'opzione "Editor Suoni" dal menu di qualsiasi editor.

Sposta inizio/fine della regione	
Seleziona strumento	
Scorri tra inizio/fine regione	
Applica lo strumento	
Seleziona l'intera regione	
Copia/incolla	
Indietro	
Apri il menu	
Riproduci la regione selezionata	Tasto START

SUONI MONO E STEREO

Beaterator supporta suoni campione mono e stereo. Potrai convertire un suono in mono aprendo il menu con il tasto  e selezionando l'opzione "Mono" dalla colonna "Rapido".

RIPRISTINARE I SUONI

Se non ti piace come hai modificato un suono, puoi sempre riportarlo allo stato originale aprendo il menu con il tasto  e selezionando l'opzione "Ripristina suono" dalla colonna "Rapido".

STRUMENTI

Di seguito troverai un breve elenco degli effetti di ogni strumento. Per maggiori informazioni, consulta la guida di riferimento interna del gioco.

TAGLIA: taglia l'inizio e la fine del suono campione, lasciando soltanto la regione selezionata.

RIMUOVI: rimuove la regione selezionata dal suono campione.

NORMALIZZA: aumenta al massimo il volume nella regione selezionata senza causare distorsioni.

ALZA VOLUME: aumenta il volume nella regione selezionata.

ABBASSA VOLUME: riduce il volume nella regione selezionata.

FADE IN: fa in modo che il volume della regione selezionata aumenti gradualmente dal silenzio iniziale al pieno volume finale.

FADE OUT: il contrario di "Fade in". Il volume sfuma dal pieno volume iniziale al silenzio finale.

SILENZIO: converte la regione selezionata in silenzio.

INSERISCI SILENZIO: inserisce un intervallo di silenzio nel suono campione.

IMPOSTA SUSTAIN: imposta la regione selezionata come sustain.

RIMUOVI SUSTAIN: rimuove la regione di sustain.

MODIFICA ALTEZZA: modifica la tonalità della regione selezionata, accelerando o rallentando la riproduzione.

RIDIMENSIONA: estende o restringe la lunghezza del suono senza modificarne la tonalità.

INVERTI: inverte la riproduzione della regione selezionata.

ROCKSTAR
GAMES



La sezione dedicata a Beaterator sul Social Club di Rockstar Games è un portale in cui tutti gli artisti di Beaterator potranno partecipare a emozionanti concorsi e ottenere maggiori informazioni su Beaterator e sulla comunità di Rockstar.

Per unirti al Social Club, visita il sito Internet
www.rockstargames.com/socialclub

Il Social Club ti permette di condividere le tue creazioni con altri artisti. Potrai accedervi direttamente dal tuo sistema PSP™ usando un accesso wireless.

Direttamente da Beaterator:

- Scegli il brano che desideri inviare
- Apri la colonna "Varie" del menu
- Seleziona l'opzione "Invia il brano alla mia playlist" (Beaterator ti chiederà se desideri salvarlo)
- Scegli una connessione wireless
- Verrà visualizzata una schermata che ti chiederà utente e password del Social Club
- Inserisci i tuoi dati
- Leggi l'accordo di licenza e accetta
- Il tuo brano sarà inviato!

Visita tutti i giorni il Social Club per ampliare la tua esperienza con Beaterator. Condividi la tua musica e scopri cosa stanno creando e inviando gli altri artisti.

*I suoni campione non possono essere inviati sul Social Club.

ESPAÑOL

MEMORY STICK DUO™

Para guardar los ajustes y progresos del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. Los datos de juego guardados se pueden cargar desde el mismo Memory Stick Duo™ o de cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos de juego guardados.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP® entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP® comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP®Game en su sistema PSP®.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP® conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a Internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP®.

MICRÓFONO

Este título usa el micrófono. Consulta el manual del micrófono o del sistema PSP™ para obtener más instrucciones.

IDIOMA

Este título es compatible con los idiomas inglés, francés, italiano, alemán y español. Se recomienda que elijas el idioma preferido desde los ajustes del sistema antes de empezar a jugar.

ÍNDICE

- 03 STARTING UP
- 04 BEATERATOR FEATURES
- 06 LIVE PLAY
- 07 STUDIO SESSION
- 08 SONG CRAFTER
- 10 AUDIO LOOP CRAFTER
- 12 MELODY CRAFTER
- 13 EFFECTS
- 14 SOUND RECORDER
- 14 VOCAL RECORDER
- 14 SYNTH EDITOR
- 15 SOUND EDITOR
- 16 THE TOOLS
- 17 SOCIAL CLUB



COMENZAR

Ajustes del sistema de entretenimiento portátil PSP®



PRESENTACIÓN

Con Beaterator, cualquiera puede crear música con sonido profesional y dar emocionantes conciertos.

En Beaterator, el bloque de construcción básico es el loop. Un loop es un fragmento breve de música que se repite una y otra vez; puede ser una melodía, un patrón de batería o una línea de bajo. Las funciones de Beaterator te permiten usar los loops de serie o los que hayas creado tú mismo para componer música de calidad y de la forma más sencilla posible.

Con esta guía rápida podrás empezar ya mismo a componer música con Beaterator. Visita el sitio Web www.rockstargames.com/beaterator para ver el manual completo, que incluye información detallada de todas las herramientas de Beaterator.

FUNCIONES DE BEATERATOR

- **UNA IMPRESIONANTE BIBLIOTECA DE LOOPS Y SONIDOS**

Más de 1.300 loops y sonidos de Timbaland, y más de 1.700 de Rockstar Games.

- **TOCAR EN DIRECTO**

Toca tus canciones en un entorno de directo real.

- **EL PANEL DE CANCIÓN Y LA SESIÓN DE ESTUDIO**

Crea canciones completas de forma sencilla y rápida.

- **GRABAR VOZ**

Añade acompañamiento vocal a tus canciones, grabándolo en directo mientras se reproduce tu canción.

- **EDITOR DE EFECTOS**

Añade a tus canciones efectos de calidad de estudio: reverb, chorus, retardo y muchos más.

- **VISUALIZADOR**

Imágenes elegantes que reaccionarán a tu música mientras la escuchas.

- **GRABAR SONIDO Y EL EDITOR DE SONIDO**

Graba y edita tus propios sonidos con el sistema PSP™. Incluso podrás editar sonidos procedentes de tu PC.

- **EL PANEL DE BATERÍA**

Usa Beaterator para crear ritmos increíbles con los kits de batería predeterminados o fabricando tus propios kits.

- **MODO DE BATERÍA**
Convierte tu sistema PSP™ en una batería para tocar en directo.
- **EL PANEL MELÓDICO**
Crea tus propias melodías y líneas de bajo. Utiliza los sonidos que quieras, incluso el emulador de sintetizador analógico integrado de Beaterator.
- **MODO DE ACORDES**
Crea armonías inolvidables incluso sin tener conocimientos de música. Es como el modo de batería, pero con acordes.
- **EL PANEL DE LOOP DE SONIDO**
Convierte en loops tus sonidos sampleados. Coge secciones de tus canciones favoritas y remézlalas.
- **EXPORTAR CANCIÓN**
Exporta tus canciones a un PC o un MAC como archivos WAV o sube directamente tu música al Rockstar Social Club al instante.
- **IMPORTAR Y EXPORTAR MIDI**
Importa archivos MIDI desde un Memory Stick Duo™ a tus canciones, o exporta tus canciones y loops en archivos MIDI.

TOCAR EN DIRECTO

Tocar en directo te permite tocar canciones en un entorno de directo. Podrás mezclar loops de tus canciones o usar una de las plantillas de canción que se incluyen en Beaterator.

Reproducir/Detener loop en la pista seleccionada	
Cambiar la pista seleccionada	
Desplazarte por la pantalla	
Entrar en el menú Tocar en directo	
Entrar en el menú Reemplazar loop	
Detener la reproducción de todas las pistas	Botón START (inicio)

GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN

Puedes grabar tu actuación en el Estudio Beaterator y reproducir la grabación en cualquier momento desde el menú Tocar en directo.

CAMBIAR LOS LOOPS DE TOCAR EN DIRECTO

En el menú Reemplazar loops podrás cambiar los loops asignados a cada botón de cualquier pista. En este menú podrás acceder a todos los loops de Timbaland, de batería, melódicos y de sonido.



CONSEJO DE TIMBALAND: asigna varias partes de tu canción al mismo botón y pulsa un botón de la pista del máster para pasar directamente al break, por ejemplo.

LA SESIÓN DE ESTUDIO

La pantalla Sesión de estudio te permite improvisar con loops e iniciar o detener su reproducción en tiempo real.

Realizar una acción de menú en un loop de la pista seleccionada



Desplazarte por el menú



Cambiar la pista seleccionada



Entrar en el menú Sesión de estudio



Alternar entre la cuadrícula de la Sesión de estudio y los botones y diales



Entrar en el panel de canción

Botón SELECT (selección)

REPRODUCIR

Activa el loop para que comience a reproducirse al comienzo del siguiente intervalo de reproducción.

EDITAR

Con esta opción se abre la pantalla correspondiente del panel de loop para que puedas realizar cambios en el loop.

ELIMINAR

Borra el loop del botón asignado en esta pista.

LA PISTA DEL MÁSTER

La pista del máster (que aparece marcada con una "M", a la derecha del resto de pistas) es ligeramente distinta. Si pulsas un botón de acción en la pista del máster, se activarán a la vez todos los loops asignados a dicho botón de acción en todas las pistas.

VOLVER A TOCAR EN DIRECTO

Puedes llevar tus canciones de Sesión de estudio directamente a Tocar en directo si seleccionas la opción Cambiar a Tocar en directo de la columna Rápido del menú Sesión de estudio. Se conservará la asignación de loops a pistas original.

EL PANEL DE CANCIÓN

La pantalla Panel de Canción te permite trabajar con un arreglo de loops en una línea de tiempo de una canción.

Abrir el menú Loops



Colocar loop



Borrar loop



Mover el cursor por la cuadrícula



Entrar en el menú Panel de Canción



Copiar/Pegar



Avance rápido y rebobinado de canción



Alternar entre la cuadrícula del Panel de Canción y los botones y diales



Reproducir/Detener canción



Entrar en Sesión de estudio



CORTAR, COPIAR Y PEGAR

Puedes usar el modo Copiar y pegar para crear secciones repetidas de tu canción o para mover segmentos con facilidad.

CREAR SEGMENTO REPETIDO

Crea un segmento repetido para centrarte en una parte concreta de tu canción. Entra en el Panel de Canción y busca la opción Crear segmento repetido en la columna Rápido.

AÑADIR EFECTOS O VOZ A UNA PISTA

Para añadir efectos de sonido a una pista, comprueba que el cursor está en la pista en la que quieres trabajar y selecciona Efectos en la columna Herramientas de canción del menú. Esto te llevará a la pantalla Efectos (ver página 13).

Usa el micrófono de la consola o uno independiente para grabar voces en la pista seleccionada. Elige la opción Grabar voz en la columna Herramientas de canción del menú (ver página 14).

CARGAR, GUARDAR, IMPORTAR Y EXPORTAR CANCIONES

Carga o guarda canciones con las opciones Cargar canción o Guardar canción de la columna Archivo de canción del menú. Con la opción Nueva canción en blanco podrás comenzar una canción nueva desde cero o usar una canción ya creada con la opción Canción rápida.

Cuando importes archivos WAV, éstos tienen que ser descomprimidos, mono o estéreo, a 44,1 kHz o 22,05 kHz de 16 bits. También puedes exportar tu canción en formato WAV o como un archivo básico MIDI a un Memory Stick Duo™, eligiendo la opción Importar/Exportar de la columna Archivo de canción del menú.

LOS CONTROLES COMUNES DE PISTA



Están debajo del área de la pantalla, en el lado izquierdo. Con estos controles podrás cambiar los ajustes Volumen, Silenciar, Solo y Balance de cada pista. También hay un indicador VU que muestra el volumen de la pista seleccionada si estás en las pantallas Sesión de estudio o Panel de Canción, o del loop que estás editando si estás en las pantallas Panel de Batería, Panel Melódico o Panel de loop de sonido.

LOS CONTROLES COMUNES DEL MÁSTER



Están debajo del área de la pantalla, en el lado derecho.

EL PANEL DE LOOP DE SONIDO

El panel de loop de sonido te permite "estirar" un sonido en todo un loop. Este estiramiento cambia la velocidad de reproducción del sample pero sin alterar el tono, para que siempre encaje con el tempo de la canción.

Abrir el editor de sonido



Elegir selector



Cambiar selección



Alternar entre forma de onda y selectores



Mover forma de onda



Volver



Entrar en el menú



Avance rápido y rebobinado de loop



Alternar entre la cuadrícula del Panel de loop de sonido y los botones y diales



Reproducir/Detener loop



EL DIVISOR DE LOOPS

El divisor de loops sirve para convertir un loop de sonido en uno o varios loops de batería. Al seleccionar el divisor de loops en la columna Herramientas de loop de sonido del menú, Beaterator convertirá cada compás de tu loop de sonido en un loop de ritmo, y dividirá el sonido de cada compás en ocho segmentos.

CAMBIAR EL SONIDO DEL LOOP

Puedes cargar un sonido nuevo en el loop si seleccionas la opción Cargar sonido en la columna Herramientas de loop de sonido del menú. La opción Editor de sonido de la misma columna te llevará a la pantalla Editor de sonido, en la que podrás modificar el sonido utilizado en el loop.

EL PANEL DE BATERÍA

Los loops de batería se crean con una serie de pistas de batería, de la misma forma que una canción se componen de pistas de canción. Cada pista está ocupada por un único sonido, y en la pantalla aparece un solo compás, dividido en 16 pasos individuales. El loop volverá a comenzar cuando llegue al final.

Mover el cursor	
Colocar activador	
Borrar activador	
Volver	
Cambiar sonido	
Copiar/Pegar	
Cambiar el volumen de cada activador individual	Mantener  y 
Entrar en el menú	
Avance rápido y rebobinado del loop	Pad analógico 
Alternar entre la cuadrícula del Panel de Batería y los botones y diales	Pad analógico 
Reproducir/Detener loop	Botón START (inicio)

EL MODO DE BATERÍA

Pulsa el botón SELECT (selección) para moverte por los controles del modo Editar loop, modo de batería (ensayar) y modo de batería (grabar). En los modos de batería, los botones de acción y dirección se convertirán en una batería virtual.

EL PANEL MELÓDICO

Cada fila del Panel Melódico reproducirá el sonido cargado en una nota distinta, tal y como muestra el teclado del lado izquierdo.

Mover cursor	
Colocar activador	
Borrar activador	
Volver	
Cambiar sonido	
Copiar/Pegar	
Cambiar longitud, ascenso y descenso de activador individual	Mantener  y 
Cambiar volumen de activador individual	Mantener  y 
Entrar en el menú	
Avance rápido y rebobinado del loop	Pad analógico 
Alternar entre la cuadrícula del Panel Melódico y los botones y diales	Pad analógico 
Reproducir/Detener loop	Botón START (inicio)

EL MODO DE ACORDES

Pulsa el botón SELECT (selección) para moverte entre los controles de los modos Editar loop, modo de acordes (ensayar) y modo de acordes (grabar). En ambos modos de acordes podrás añadir varios activadores en distintas notas a la vez. Cada grupo de notas se llama acorde. En la pantalla Selección de acordes podrás decidir los acordes que se usarán en el modo de acordes. Para llegar a esta pantalla, elige la opción Selección de acordes bajo la opción Modo de acordes del submenú Rápido del menú.

EFECTOS

En cada pista de una canción se pueden aplicar dos efectos personalizados, además de una reverb global. Hay diez tipos distintos de efectos, que podrás seleccionar y controlar dentro de la pantalla Efectos. Para llegar a esta pantalla, usa el menú Panel de Canción (Herramientas de canción > Efectos).

Con el selector de arriba podrás elegir las pistas que se verán afectadas por el efecto. Elige el efecto que se aplicará en las pistas con el selector de abajo.

Cambiar de selector	↑↓
Cambiar el valor del selector	Mantener ⓧ y ←→
Cambiar el valor del parámetro	Mantener ⓧ y pad analógico ⇐⇒
Editar puntos sí/no	Ⓜ
Borrar punto	Ⓜ
Volver	Ⓜ
Entrar en el menú	II
Reproducir/Detener canción	Botón START (inicio)



CONSEJO DE TIMBALAND: añade un efecto de filtro a un canal y aplica una secuencia de cuadros clave a su frecuencia (que pase de totalmente abierto a totalmente cerrado y vuelva a empezar) para conseguir un efecto profundo de parada. Entra en www.rockstargames.com/beatator para leer el manual completo y una explicación completa de los puntos clave.

GRABAR SONIDO

Usa la función Grabar sonido y un micrófono para grabar sonidos nuevos e incluirlos en tu canción.

GRABAR VOZ

Usa la función Grabar voz y un micrófono para grabar sonidos nuevos y usarlos en tu canción. La diferencia con la función Grabar sonido es que Grabar voz ha sido creado para grabar voces u otros sonidos junto con el resto de la canción. Cuando Beaterator detecta un sonido, lo graba automáticamente para crear un nuevo loop de sonido y lo coloca directamente en la canción.

Grabar	
Volver	
Entrar en el menú	
Cambiar ganancia	Mantener  y pad analógico 

EL SINTETIZADOR

Beaterator cuenta con un sintetizador integrado que puede reproducir loops melódicos, en lugar de usar un sonido sampleado. Puedes usar la pantalla Sintetizador para cambiar el tipo de sonido que reproducirá el sinte.

Moverte entre los diales	
Cambiar el valor de un dial	Mantener  y pad analógico 
Volver a valores de Default	
Volver	
Entrar en el menú	
Reproducir/Detener loop	Botón START (Inicio)

CONSEJO DE TIMBALAND: usa sonidos mono siempre que puedas, ya que utilizan la mitad de memoria que los sonidos estéreo.

EL EDITOR DE SONIDO

El editor de sonido sirve para modificar cualquier sonido sampleado con Beaterator y obtener un sonido completamente distinto. Puedes llegar al editor de sonido desde cualquier pantalla del panel de loop, eligiendo la opción Editor de sonido en el menú.

Establecer inicio y final del segmento	
Elegir herramienta	
Alternar entre principio y fin	
Aplicar herramienta	
Seleccionar todo el segmento	
Copiar y pegar	
Volver	
Entrar en el menú	
Reproducir el segmento seleccionado	Botón START (inicio)

SONIDOS MONO Y ESTÉREO

Beaterator puede trabajar con sonidos sampleados mono y estéreo. Puedes convertir un sonido estéreo en mono si abres el menú con el  y seleccionas Convertir en mono en la columna Rápido.

DESHACER CAMBIOS

Si no estás satisfecho con los cambios realizados en un sonido, siempre puedes volver a dejarlo como estaba si abres el menú con el , seleccionas la columna Rápido y la opción Deshacer cambios.

LAS HERRAMIENTAS

A continuación se explican brevemente los efectos de cada herramienta del menú carrusel. Encontrarás explicaciones más detalladas en la guía de referencia interna.

RECORTAR: corta el comienzo y el final del sonido sampleado, dejando únicamente el segmento seleccionado.

ELIMINAR: borra el segmento seleccionado del sonido sampleado.

NORMALIZAR: sube al máximo la ganancia del segmento seleccionado sin que distorsione.

AUMENTAR VOLUMEN: aumenta el volumen del segmento seleccionado.

REDUCIR VOLUMEN: reduce el volumen del segmento seleccionado.

ATENUACIÓN INICIAL: hace que el sonido sampleado pase del silencio al comienzo del segmento seleccionado al volumen máximo al final.

ATENUACIÓN FINAL: lo contrario que Atenuación inicial. El sonido sampleado pasa del volumen máximo al silencio.

SILENCIO: silencia el segmento seleccionado.

INSERTAR SILENCIO: inserta una cantidad de silencio en el sonido sampleado.

AJUSTAR SOSTENIDO: marca el segmento seleccionado como el segmento de sostenido en bucle.

BORRAR SOSTENIDO: borra el segmento de sostenido.

CAMBIO DE TONO: altera el tono del segmento seleccionado, haciendo que se reproduzca más rápido o más lento.

ESTIRAR DURACIÓN: estira o comprime la longitud del sonido sin cambiarle el tono.

INVERTIR: reproduce el segmento seleccionado al revés.

ROCKSTAR
GAMES



La sección Rockstar Games Social Club de Beaterator es un portal en el que todos los creadores de Beaterator pueden participar en concursos y descubrir información interesante sobre Beaterator y la familia Rockstar.

Para unirte al club, visita
www.rockstargames.com/socialclub

El Social Club te permite compartir tus creaciones con tus compañeros. Esto se puede hacer directamente desde el sistema PSP™ mediante un acceso inalámbrico.

Directamente desde Beaterator:

- Escoge la canción que quieras subir
- Entra en la columna Varios del menú
- Elige Subir canción a la lista de reproducción
(Beaterator te pedirá que primero la guardes.)
- Escoge una conexión inalámbrica
-

Llegarás a una pantalla en la que tendrás que introducir tu nombre de usuario y contraseña del Social Club

- Introduce tus datos
- Lee y acepta el acuerdo de licencia
- ¡Tu canción estará subida!

Entra todos los días en Social Club para mejorar tu experiencia Beaterator. Podrás ver tus canciones y las que hayan creado y subido tus amigos.

* No puedes subir sonidos sampleados en el Social Club.